

CBM 64/128 DISK

ARTURA

Gremlin Graphics Software Ltd.



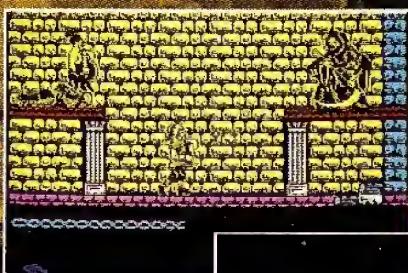
GREMLIN

CBM 64/128
DISK

ARTURA

Stand proud Artura, son of Pendragon as you use the mystical wheel of Cerriddwen to travel to the stronghold of your evil half-sister, Morgause to rescue Nimue. Overcome ghouls, spiders, soldiers and giant rats whilst finding the mystical rune stones which will help your quest. An arcade adventure set in the

5th Century when
bloody wars and
mysterious magic made
every day a tireless
adventure.



SCREEN SHOTS FROM VARIOUS FORMATS



Y compris instructions Francaises

Mit Deutscher Anleitung

Istruzioni Italiane compresse.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

©1988. All rights reserved. Unauthorised copying,
lending or resale by any means strictly prohibited.



ARTURA

Instructions de Chargement

CBM 64/128

Cassette

Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Disquette

Introduire la disquette. Tapez **LOAD****, **8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement

Spectrum 48K

Tapez **LOAD**** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Spectrum +3

Disque

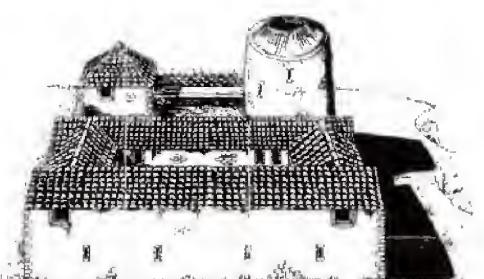
Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Amstrad

Cassette

Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche

ENTER. Puis enfoncez la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.



Disquette

Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **RUN/DISK** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Atari ST

Introduire la disquette dans le chargeur, allumer l'ordinateur. Le jeu va se charger et démarrer automatiquement.

Ladeanleitung

CBM 64/128

Kassette

Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.



Diskette

Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD****, **8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 48K

LOAD** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Spectrum +3

Diskette

Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Schneider

Kassette

Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Diskette

Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **RUN/DISK** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Atari ST

Diskette in den Diskettenlader einlegen und dem Computer einschalten. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spielinhalt und Anleitung

Schauen Sie durch den dunklen Spiegel der Zeiten in das Land Albion, zurück in die Zeit, als die Adler Albion verließen und das Land der Verwüstung durch die Sachsen preisgegeben war – eine Zeit voller blutiger Kriege und magischer Zauberkräfte.

Sie sind ARTURA, Sohn des PENDRAGON. Unter Ihrer Führung als ARD-RIGH sollen die zersplitterten Königreiche Albions wieder vereinigt werden, um der unerbittlichen Woge von eindringenden Eroberern Einhalt zu gebieten. Um dies zu erreichen, müssen Sie die heiligen Schätze (SACRED TREASURES) Albions wiederfinden, die zur Zeit der Ankunft der Adler an einen geheimen Ort gebracht worden waren. Diesen Ort kennt nur MERDYN, aber er ist verschwunden! Als einziger Hinweis bleibt Ihnen, daß NIMUE, Merdyns Gesellin, von MORGause, Ihrer bösen Stiefschwester, entführt worden ist. Sie müssen sie finden und aus der Gefangenschaft befreien.

Scénario et Instructions de Jeu

Traverse l'obscur miroir des saisons et souviens-toi de l'époque où les Aigles abandonnèrent Albion aux pillages des saxons. Souviens-toi de cette époque de combats sanglants et de magie ensorcelante.

Vous êtes ARTURA, fils de PENDRAGON. Afin de juguler la vague d'envahisseurs, vous devez unir les petits royaumes d'ALBION sous votre bannière en tant qu'ARD-RIGH.

Pour cela, il vous faut découvrir les Trésors sacrés d'Albion qui ont été cachés à l'arrivée des aigles. Merdyn est le seul qui sait où ils sont, mais il a disparu. Votre seul indice est que Morgause, votre malfaisante demi-soeur, a enlevé Nimue, l'apprentie de Merdyn. Trouvez Nimue et sauvez-la...

Pour vous rendre à la forteresse de Morgause, vous devez utiliser la roue magique de Cerriddwen. Vous devez ensuite vous frayer un passage à travers la place forte de Morgause et trouver Nimue. Si vous découvrez les Pierres Runes, volées par Morgause, vous pourrez vous en servir pour voyager sur la Roue de Cerriddwen. Ce n'est qu'en trouvant toutes les Runes que vous avez le moindre espoir de retourner à Camelot...

Le lieu, Albion, aujourd'hui les îles Britanniques, l'époque, le 5ème siècle de notre ère. Dans cette quête épique, vous tenez le rôle d'Artura, un seigneur anglais idéaliste décidé à unifier les petits royaumes d'Angleterre constamment en guerre.

Son conseiller et ami, le Mage Merdyn, a disparu et on soupçonne un acte scélérat. Le savoir de Merdyn est indispensable à Artura pour qu'il puisse réaliser son rêve d'unifier l'Angleterre. La seule condition à laquelle les Chefs de clan accepteraient un Suzerain serait si ce dernier avait en sa possession les trésors perdus d'Albion...

On vous a informé que votre demi-soeur, Morgause, a enlevé l'apprentie de Merdyn, Nimue. En conséquence, vous forgez de sérieux soupçons à l'égard des desseins de Morgause sur l'Angleterre. Vous décidez de vous rendre à la Forteresse de Morgause et de voler au secours de Nimue grâce aux quelques

rudiments de magie qui vous sont encore disponibles. Ce qui veut dire que vous pourrez arriver jusqu'à la forteresse, mais vous ne pourrez en revenir que si vous trouvez les Runes.

Instructions de Jeu

Spectrum 48K/128K/+2/+3

Selectionnez l'icône voulu; Clavier, Manche à balai Kempston, Manche à balai Curseur, Interface II.

Touches par défaut du clavier:

Gauche – Q; Droite – A; Haut – O; Bas – P; Tir – ESPACEMENT; Mode Rune – R; Sortie G et H.

Amstrad CPC 464/664/6128

Utilisez la manche à balai et le clavier simultanément. Les touches par défaut du clavier sont les mêmes que pour le Spectrum.

Commodore 64/128

Manche à balai – Port 2.

Les touches par défaut du clavier sont les mêmes que pour le Spectrum.

Atari ST

Manche à balai – Port 2

Touches par défaut du clavier:

Gauche – O; Droite – P; Haut – Touche de SERVICE; Bas – Touch de majuscules GAUCHE; Tir – BARRE D'ESPACEMENT; Mode Rune – R; Interrupteur de musique – F1.

NOTE: La touche R sert à entrer et sortir du Mode Rune. Vous pouvez aussi vous en servir comme touche de Pause dans la mesure où elle interrompt le jeu.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

Amstrad CPC 464/664/6128

Joystick und Tastatur können gleichzeitig bedient werden; Tastenfunktionen siehe Spectrum.

Commodore 64/128

Joystick – Anschluß 2. Tastenfunktionen siehe Spectrum.

Atari ST

Joystick – Anschluß 2.

Tastenfunktionen:

Links – O; Rechts – P; Oben – CONTROL-Taste; Unten – LINKE SHIFT-Taste; Feuer – LEERTASTE; Runenmodus – R; Musiktaste – F1.

ZU BEACHTEN: Die R-Taste dient dem Ein- oder Abschalten des Runenmodus; kann jedoch auch zur Spielunterbrechung als Pausentaste verwendet werden.



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.